

STAR WARS™

75222

“ JE VIENS DE PASSER UN ACCORD QUI ÉLOIGNERA L’EMPIRE POUR TOUJOURS. “

— Lando Calrissian™



Directeur du design : Jens Kronvold Frederiksen

À PROPOS DE L'ÉQUIPE DE DESIGN LEGO® *STAR WARS*

Depuis le début de l'aventure LEGO® *Star Wars* en 1999, nous avons conçu chaque année de nouveaux modèles pour cette gamme de produits. L'équipe de design LEGO *Star Wars* est composée de onze créateurs de modèles et de quatre graphistes. Elle regroupe de nouveaux designers avec des idées originales et des designers LEGO *Star Wars* expérimentés ayant de nombreux modèles à leur actif.

Il s'agit de l'équipe idéale pour créer de nouveaux modèles LEGO *Star Wars* innovants et pour améliorer les versions LEGO antérieures des célèbres vaisseaux cultes. L'objectif de notre gamme principale de produits LEGO *Star Wars* est de créer des modèles cool, amusants et stimulants pour les enfants.

Pour LEGO Direct, nous avons la possibilité de créer des modèles encore plus grands et plus complexes, en prêtant une attention particulière à la précision et aux détails. Ces modèles sont amusants et fascinants à concevoir, mais ils constituent aussi un énorme défi ! Nous donnons toujours le meilleur de nous-mêmes, et nous espérons que vous les apprécierez autant que nous.

Bonne construction !

Jens Kronvold Frederiksen
Directeur du design, LEGO® *Star Wars*™



À PROPOS DE LA CITÉ DES NUAGES

La belle Cité des Nuages, connue pour son esthétique et son luxe, a été fondée comme colonie d'extraction de gaz Tibanna. Sa population compte plusieurs millions de touristes, travailleurs et personnels de soutien, tous flottant au-dessus de la planète gazeuse géante Bespin. La station s'élève à 59 000 kilomètres au-dessus du centre de Bespin, tandis que son disque mesure environ 16,2 kilomètres de diamètre. 3 600 moteurs à répulsion et générateurs de rayons tracteurs maintiennent la cité géante en suspension au-dessus de la planète. La ville possède 392 niveaux, qui comprennent des plates-formes et des pièces pour les résidents et les visiteurs. Les 50 premiers niveaux de la ville font office d'hôtels de luxe, avec des casinos célèbres tels que Yarith, Bespin et Pair O'Dice. Les niveaux inférieurs abritent les logements des travailleurs chargés de l'extraction et du traitement du gaz Tibanna.

Le processus d'extraction du gaz Tibanna fait intervenir des rayons tracteurs émis depuis le dessous de la ville, convergeant en dessous de la tête du réacteur de la mine de gaz, afin de créer une cheminée d'énergie capable d'extraire le gaz Tibanna de l'atmosphère inférieure de Bespin, à des profondeurs de plus de 23 000 kilomètres. Le gaz est injecté à travers une ouverture ménagée au bas de la tête du réacteur, d'où il se déplace vers le haut de la tige du réacteur pour finalement atteindre l'un des nombreux conduits plus petits, où il est filtré au moyen d'une pale.

Chaque pale alimente une chambre de congélation carbonique, où le gaz Tibanna est mélangé avec de la carbonite pour une préservation en congélation instantanée. Une de ces chambres est célèbre pour avoir servi à congeler le contrebandier Han Solo™ dans la carbonite après que les forces impériales l'aient capturé.

Le séjour dans la Cité des Nuages est une expérience inoubliable mais coûteuse, le prix des hôtels de luxe s'élevant souvent à plus de 5 000 crédits impériaux par nuit. Parmi les activités les plus populaires on trouve les jeux de hasard, les visites touristiques en Cloud Car et, parfois, la découverte des opérations minières locales.

INFORMATIONS/CARACTÉRISTIQUES

La Cité des Nuages

Population	5,5 millions
Lieu	Bespin
Diamètre	16,2 kilomètres
Fonction primaire	Extraction et transformation du gaz Tibanna

Slave I

- Vaisseau de patrouille et d'attaque *Firespray*-31 modifié
- Piloté à l'origine par Jango Fett, plus tard par son fils Boba Fett™
- Vitesse maximale de 1 000 km/h

Twin-Pod Cloud Car

- Conçu et produit par Bespin Motors pour patrouiller les cieux entourant la Cité des Nuages
- Système de double propulseur ionique Kyromaster
- Vitesse maximale de 1 500 km/h



RENCONTRE AVEC LE CRÉATEUR DU MODÈLE

Hans Burkhard Schlömer

Quelle a été la première étape de la recréation de la Cité des Nuages sous forme d'ensemble LEGO® ?
On peut dire qu'elle est intervenue très tôt ! Des années avant même de décider de développer une nouvelle Cité des Nuages, j'ai construit un *Slave I*, le vaisseau de Boba Fett™, à petite échelle, avec l'idée de créer plus tard un ensemble autour de la planète Bespin. Étant moi-même fan et collectionneur de LEGO® *Star Wars* , j'ai toujours placé la Cité des Nuages tout en haut de ma liste de souhaits personnels. J'ai donc commencé très tôt à réfléchir à différents concepts. Pour moi, le *Slave I* fait partie de la Cité des Nuages. Sans lui, l'ensemble ne semblerait pas complet.

Le processus de conception avançant, j'ai réalisé que je devais faire de la place à l'intérieur pour le bloc de carbonite avec Han Solo™ congelé : comment Boba Fett™ pourrait-il transporter sa prime autrement ? C'était un vrai défi avec un si petit modèle !

Quelles références avez-vous utilisées ?
Ma principale source de référence et d'inspiration est venue de captures d'écran de l'épisode V, *L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE*. Il est intéressant d'observer de quelle manière les conditions lumineuses évoluent dans le décor du film, ce qui affecte les couleurs de certaines zones. Je crois qu'il est tôt le matin lorsque nos héros arrivent. Puis la journée passe, et lorsqu'ils s'évadent, le soleil se couche. Il était important de garder cela en tête lors du choix des couleurs, par exemple pour la plate-forme d'atterrissage. Je sais qu'elle est en réalité gris clair, mais nous ne la percevons jamais comme ça dans le film. C'est pourquoi j'ai choisi des couleurs plus chaudes, beige et beige foncé, pour cette zone.





Hans Burkhard Schlömer

Qu'est-ce que l'ensemble de la Cité des Nuages a de particulièrement inspirant ?
Pour moi, en tant que designer, concevoir le décor du film a été tout simplement incroyable. C'est un style Art déco très subtil. Il y a tellement de petits détails à découvrir une fois que l'on commence à y prêter attention. Je voulais restituer ces détails dans mon ensemble. Tous !

L'ambiance et les couleurs changent également lorsque l'on passe d'une zone à l'autre. C'est comme un code couleur ! Alors que les pièces et les couloirs sont de prime abord principalement blancs, ouverts et aérés, ils cèdent rapidement la place à un rouge foncé oppressant lorsque l'on pénètre dans la zone carcérale. Mon détail préféré : les « yeux menaçants » dans les murs extérieurs des cellules de la prison. Ces lumières terribles regardent d'un air méchant tous ceux qui passent.

Quelle a été la partie la plus complexe lors de la création de cet ensemble ?
Le processus de conception de la Cité des Nuages n'a pas été aisé. La majeure partie de l'intérieur a vu le jour dès le début, sous une forme ou une autre, mais le concept global a été modifié à plusieurs reprises. La grande difficulté a été de savoir comment assembler toutes les pièces afin de donner sa forme au modèle. Les quatre rayons sur le dessus, qui tracent les contours du toit/de l'enveloppe extérieure de la Cité des Nuages, s'en chargent efficacement sans bloquer aucune zone de jeu.

L'objectif était de parvenir à un langage de conception similaire à celui de notre ensemble de L'Étoile de la Mort, avec moins de briques et toutes les pièces disposées sur un même niveau.

Quelle est votre caractéristique préférée de l'ensemble ?
En fait, j'ai deux caractéristiques préférées ! La première, c'est que les pièces sont arrangées d'une manière logique, permettant de jouer l'histoire entière comme dans le film. La seconde, c'est que l'ensemble inclut deux véhicules plus petits, dont l'un d'eux, le Twin-Pod Cloud Car, n'avait plus été vu en version LEGO® depuis très longtemps !

En quoi cet ensemble est-il différent de ceux que vous avez conçus par le passé ?
La Cité des Nuages est certainement le plus grand ensemble sur lequel j'ai travaillé jusqu'à présent. Sa conception m'a pris encore plus de temps que le *Millennium Falcon™* UCS !

Est-ce que certains éléments de l'idée d'origine n'ont pas été retenus dans la conception finale ?
De l'extérieur, la Cité des Nuages ressemble à un champignon en vol stationnaire. Cependant, mon cahier des charges demandait spécifiquement un ensemble de jeu, et les ensembles de jeu doivent posséder des supports solides et être accessibles. Il n'était donc pas possible d'élever l'ensemble sur un pied et de le fermer avec des couvercles. Pour atteindre notre objectif de qualité, nous avons dû opter pour une solution avec une plate-forme plus proche du sol. Mis à part cela, à peu près tout ce que je voulais inclure dans l'ensemble se retrouve dans la boîte !

Quel aspect de l'ensemble pourrait étonner les constructeurs ?
La variété des différentes constructions proposées dans cet ensemble peut être une surprise, mais une bonne ! Par exemple, le sachet numéro deux fournit une grande variété d'éléments pour construire un vaisseau spatial détaillé. Et le sachet suivant ne propose… que des briques ! De grandes briques, pour créer la base en forme de croix de la Cité des Nuages. Dans sa globalité, la séquence de construction doit avoir du sens, être intéressante et livrer une belle expérience de construction jusqu'au dernier sachet. Profitez de votre séjour dans les nuages !







RENCONTRE AVEC LE GRAPHISTE

Madison O'Neil

Quelle est la première étape dans la conception des figurines ?
Les tout premiers pas consistent à décider quels personnages inclure dans l'ensemble et à déterminer les besoins de conception de ces personnages. De nouveaux éléments sont-ils nécessaires ou de nouvelles couleurs doivent-elles être créées ? Combien d'éléments imprimés sont-ils nécessaires ? Les personnages nécessitent-ils l'utilisation de textiles ? Quelles sont les meilleures façons de susciter la nouveauté et l'enthousiasme avec ces personnages classiques ? Une fois ces questions résolues, nous pouvons nous atteler à des tâches de conception plus spécifiques.

Quel type de références avez-vous utilisées ?
La Cité des Nuages est un lieu classique emblématique, le matériel de référence était donc facile à trouver. Ma méthode favorite consiste à parcourir le film et à prendre des captures d'écran des scènes ou des personnages dont j'ai besoin. Même après avoir vu le film d'innombrables fois, je continue à découvrir de nouveaux détails. Ma plus grande surprise durant la création de cet ensemble, c'est lorsque j'ai réalisé que l'intérieur de la cape de Lando était cousu avec un motif complexe. Un détail que nous avons pu intégrer dans sa figurine.

Comment vous y êtes-vous pris pour retranscrire la personnalité des différents héros ?
Pour les figurines, je pense qu'une grande partie de leur personnalité doit venir des expressions faciales. Sur l'avant de la tête, nous concevons généralement un personnage avec une expression plutôt neutre, un sourire doux ou un léger froncement de sourcils, selon de qui il s'agit. C'est sur l'arrière de la tête que nous poussons l'expression plus loin, afin de capter un autre aspect de la personnalité ou de l'histoire du personnage. Par exemple, le grand sourire charmant de Lando, ou l'état de choc de Luke quand il apprend (attention spoiler) que Dark Vador™ est son père.





Madison O'Neil

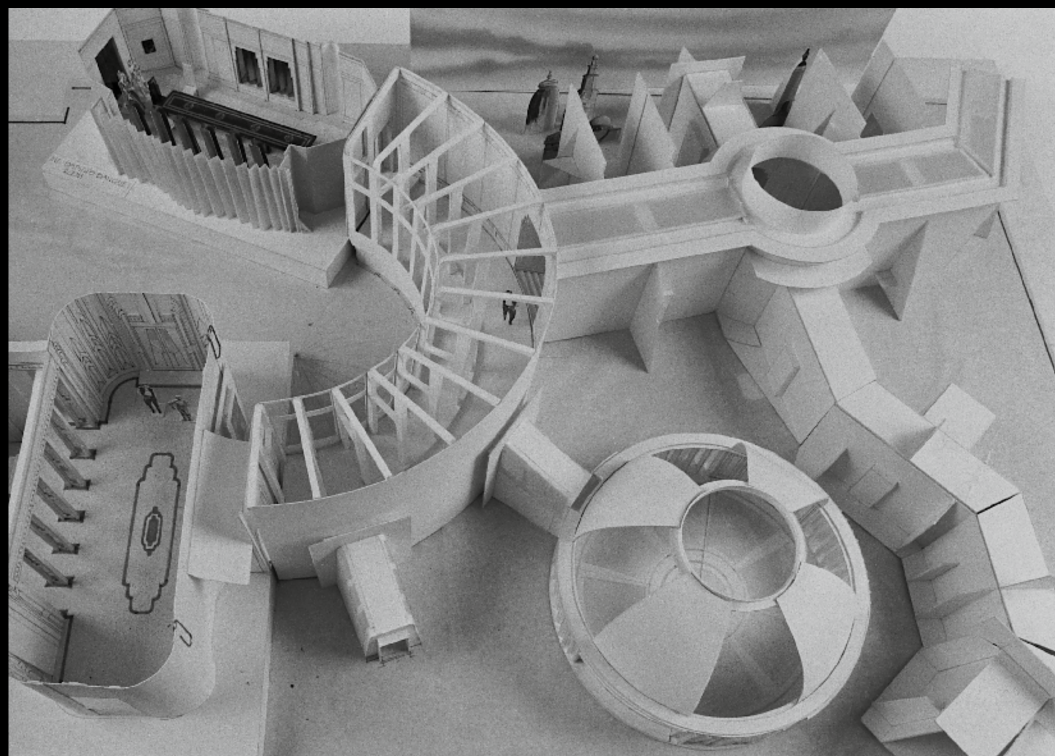
Même si les figurines sont petites, elles nécessitent souvent de nombreux détails. Comment avez-vous procédé pour intégrer des « costumes » et des visages détaillés sur de si petits personnages ?
Il existe un certain niveau de détail qui est considéré comme « l'ADN LEGO® *Star Wars* » et tout ce qui va au-delà s'éloigne de notre esthétique de conception établie. Concevoir des figurines implique de hiérarchiser les aspects les plus importants et les plus emblématiques des personnages, tout en éliminant certains détails qui pourraient ne pas être correctement rendus à l'échelle d'une figurine.

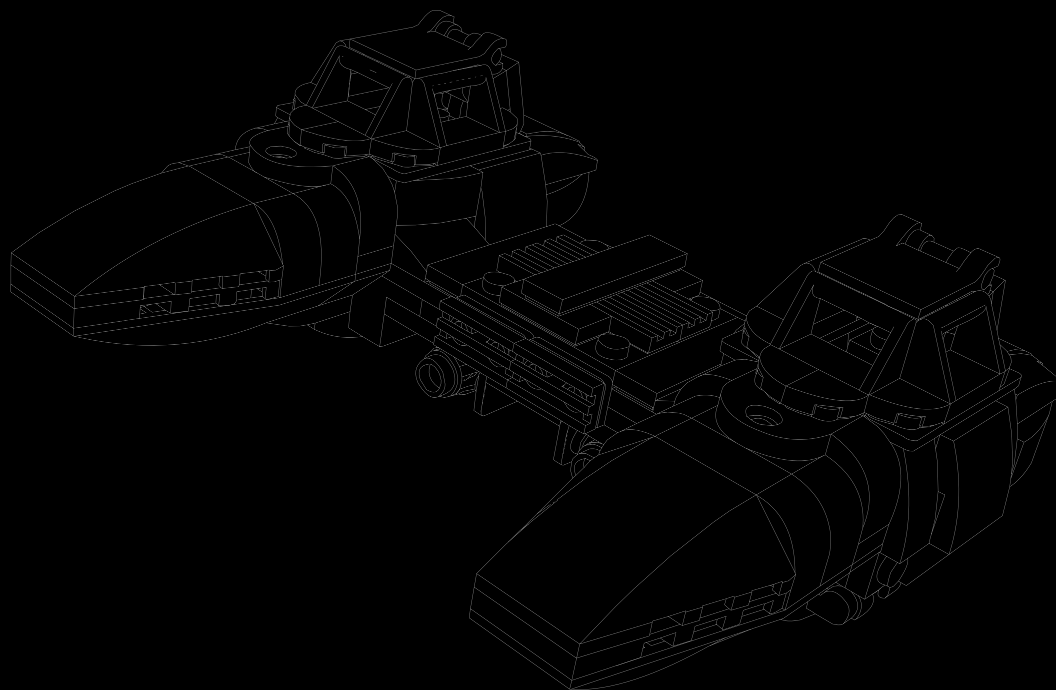
Quelle est la figurine que vous avez préféré concevoir ? Quelle a été la figurine la plus difficile à concevoir ?
Dans cet ensemble, mes décorations préférées sont également celles qui ont été les plus difficiles à créer. La transposition du motif de la robe de la Princesse Leia à l'échelle d'une figurine s'est révélée particulièrement délicate. Il en va de même pour le motif qui se répète à l'intérieur de la cape de Lando. Mais je pense que tous ces détails, ainsi que les nouveaux costumes, constituent des ajouts passionnants à la gamme LEGO *Star Wars* et qu'ils raviront les fans.











LEGO.com/starwars